

18. Wahlperiode

Antrag

der Fraktion der FDP

Förderung der Berliner Games-Branche

Das Abgeordnetenhaus wolle beschließen:

Der Senat wird aufgefordert,

- ein Strategiepapier inklusive eines eigenständigen Förder- und Maßnahmenprogramms bis zum 30. Juni 2020 vorzulegen, welches umsetzungsreife Vorschläge für die künftige führende Rolle Berlins als attraktivster Standort für die Games-Branche in Europa macht,
- ergänzend – angesichts der wahrscheinlich auslaufenden Förderung durch den Bund –, die Games-Branche mit geeigneten Programmen zu unterstützen, um damit sowohl Unternehmensneugründungen und -niederlassungen in Berlin zu fördern als auch bestehende kleine Entwicklerstudios zu unterstützen sowie schließlich
- zur Förderung der Games-Branche, Tourismuswirtschaft und des Messe-Standorts Berlin insgesamt Gespräche mit dem Ziel aufzunehmen, die jährliche Messe “gamescom” ab dem Jahr 2022 nach Berlin zu holen.

Begründung:

Die Games-Industrie wird nicht nur ein immer wichtigerer Wirtschaftszweig für Deutschland und Berlin, sie ist auch ein wichtiger Treiber digitaler Innovationen. Das Abgeordnetenhaus von Berlin gab selbst eine Studie in Auftrag, die aufzeigt, dass die Games-Industrie für den Standort Berlin von enormer Wichtigkeit ist und die Bedeutung immer weiter zunimmt. Spiele, ob nun analog oder digital, sind ein bedeutsames Kulturgut. So sagte schon Friedrich Schiller: “Der Mensch spielt nur, wo er in voller Bedeutung des Wortes Mensch ist, und er ist nur da ganz Mensch, wo er spielt.”

In Berlin finden sich hauptsächlich sehr kleine und kleine Unternehmen aus der Spielebranche¹. Doch die Attraktivität des Standorts lockt auch immer größere Unternehmen der Branche an, wie zum Beispiel Ubisoft, die sich hier mit Zweigstellen niederlassen. Auch der am stärksten wachsende Verwertungszweig der Branche, die eSports², werden immer essentieller für diese Stadt. Nicht nur ökonomisch, sondern auch im zivilgesellschaftlichen Engagement³. Die Games-Branche ist, wie bereits erwähnt, Treiber von Innovationen und so weist die in Auftrag gegebene Studie auch darauf hin, dass die in der Branche gewonnene Expertise u.a. im Bereich der Simulationen, 2D- und 3D-Echtzeit-Visualisierung oder Micro-Payments eine essentielle Schnittstelle für die Industrie 4.0 ist⁴. Von Entwicklungen in der Games-Branche profitieren also auch ganz andere Wirtschaftszweige. Von der Bedeutung von sogenannten *Serious Games* im Bildungs- oder Gesundheitswesen ganz zu schweigen.

Berlin, den 20. August 2019

Czaja, Schlömer, Swyter
und die weiteren Mitglieder
der Fraktion der FDP im Abgeordnetenhaus von Berlin

¹ Castendyk, Müller, Poser, Witte (2018): Die Computer- und Videospieleindustrie in Berlin. S. 6

² Ebd. S. 6

³ Ebd. S. 6

⁴ Ebd. S. 9